

SCÉNARIO - RENCONTRE

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

Avant-garde, missions et contrôle d'objectifs.

DÉCORS

- Diviser la table en carrés de 60 cm de côté.
- Sélectionner 2 éléments de décor par carré.
- Placer de 0 à 4 éléments par carré.
- Rajouter autant de routes que nécessaire.

CHOIX DE LA ZONE D'ENTRÉE

- Le joueur avec la plus haute valeur stratégique choisit un des longs bords de table comme zone d'entrée (lancer un dé en cas d'égalité).

MISE EN PLACE DES OBJECTIFS

- 1 En commençant par le joueur avec la plus haute valeur stratégique, chaque joueur place alternativement deux objectifs dans la moitié de table ennemie, à plus de 30cm d'une zone d'entrée et à plus de 30cm d'un autre objectif déjà placé.
- 2 Le joueur avec la plus basse valeur stratégique place un objectif en contact de sa zone d'entrée, puis son adversaire fait de même. Ces deux derniers objectifs représentent le point d'approche de chaque armée.

DÉPLOIEMENT

- 1 Déploiement des fortifications.
- 2 Déploiement des vaisseaux spatiaux.
- 3 Déploiement des unités en assaut planétaire.
- 4 Désignation des formations en réserve.
- 5 Déploiement des autres formations.

En commençant par le joueur avec la plus basse valeur stratégique, chaque joueur place alternativement une unité de chaque formation en contact du bord de table.

Cette position indique le point de départ des mouvements de la formation pour le premier tour.

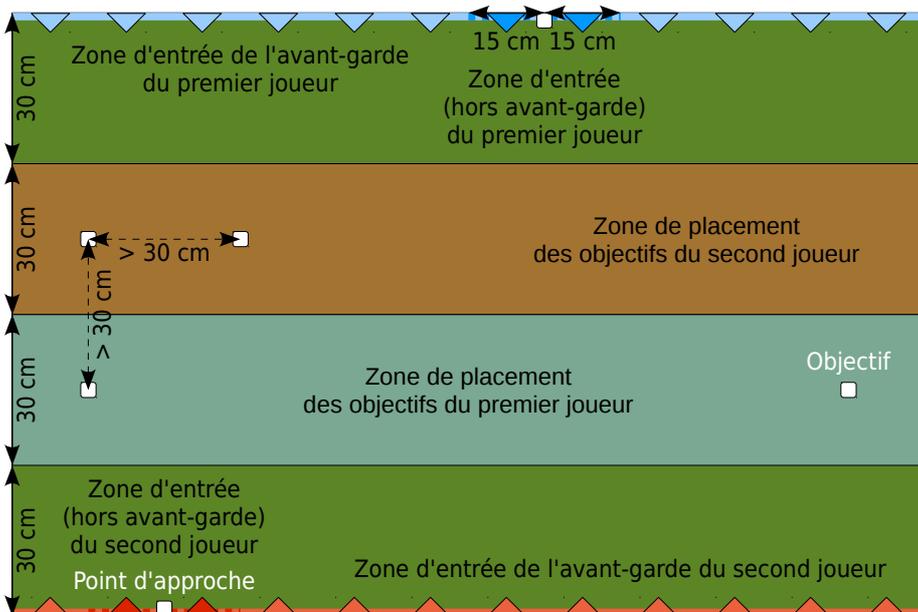
Toutes les unités doivent être déployées dans un rayon de 15cm du point d'approche sauf si elles font partie de l'**avant-garde**.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- Au premier tour, les formations qui ne sont pas en réserve, doivent effectuer une action qui leur permette de faire un mouvement pour entrer sur le champ de bataille.

CONDITIONS DE VICTOIRE

- Remplir au moins 2 missions et 1 de plus que son adversaire à la fin du 3^{ème} ou 4^{ème} tour, parmi les missions suivantes :
 - **Zone sécurisée** : contrôler trois objectifs qui ne sont pas des points d'approche.
 - **Brisez leur moral** : la formation ennemie la plus coûteuse est détruite. Si plusieurs formations ont la même valeur, la destruction de l'une d'entre elle suffit.
 - **Défendre le drapeau** : contrôler tous les objectifs de votre moitié de table.
 - **Procédure d'éradication** : la moitié ou plus des formations ennemies sont détruites ou démoralisées.
 - **Submergez les** : deux de vos formations contrôlent le point d'approche ennemi.
 - **Ils ne passeront pas** : aucune formation ennemie non-démoralisée dans votre moitié de table.



AVANT-GARDE

La somme des points d'armée des formations faisant partie de l'avant-garde ne peut excéder un tiers de la totalité des points d'armée.

De plus les formations pouvant faire partie de l'avant-garde sont limitées en fonction de leur composition :

- Une formation dont l'unité la plus lente à un mouvement supérieur à 20cm (les unités transportées sont ignorées) peut faire partie de l'avant-garde.
- Une formation dont la moitié des unités dispose de la règle spéciale *éclaireur* (un engin de guerre compte comme autant d'unités que sa capacité de dommage de départ) peut faire partie de l'avant-garde.
- Une formation qui inclut une unité avec les règles spéciales *Commandant suprême* ou *Tir indirect* ne peut pas faire partie de l'avant-garde.

CONTRÔLE D'OBJECTIFS

Pour contrôler un objectif, il faut avoir au moins une formation dont une unité est située à moins de 15 cm de cet objectif à la fin d'un tour.

Si une unité d'une formation ennemie est située à moins de 15 cm du même objectif à la fin d'un tour, alors l'objectif est seulement contesté, et n'est contrôlé par aucune des formations.

Les unités des formations démoralisées, ralliées dans ce tour ou ayant une seule unité pour effectif ne comptent pas pour le contrôle et la contestation des objectifs.

A la fin du 4^{ème} tour, si les conditions de victoire n'ont pas été remplies, la partie prend fin et on procède au décompte des points de victoire.

POINTS DE VICTOIRE

Le gain des points de victoire dépend de l'état des formations adverses :

- Une formation détruite fournit sa valeur en points d'armée.
- Une formation démoralisée fournit la moitié de sa valeur en points d'armée.
- Une formation qui a subi au moins autant de pertes ou dégâts que la moitié de ses effectifs de départ fournit la moitié de sa valeur en points d'armée.